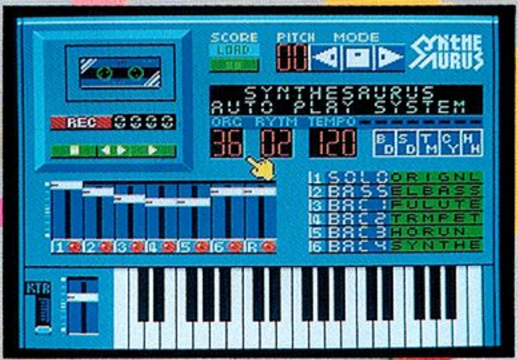
SYNTHE SAURUS



SOFT HOUSE
ACG & STG
RPG & AVG
BIT²

【オートプレイモード】
このモードでは、あらかじめプリセットされたリズム番号を選んで、好きなリズムの自動演奏（オートリズム、オートスケール、オートバッキング）が出来ます。



★君のMSXは、ゲームだけではもったいない！
★「FM-PAC」対応、瞬時にセーブ、ロードが出来ます。
★オリジナルFM音色作成で、ミュージシャンに挑戦！
★マウス対応、ワンプッシュで音符入力による楽譜作成！
★バンド演奏も思いのまま、多彩なリズムコレクション！
★シンセサウルスでプロのクリエイターに接近！なんて気も起きてくるよ!!



【FMオリジナル音メイキングモード】
MSXミュージックに用いられている、FM音源のオリジナルサウンドを作成します。「FM-PAC（又はPAC）」にFMオリジナルサウンドを100音分×8セーブすることが出来ます。



【楽譜作成モード】
アイコンで音符などを選び、手で置くようにマウスなどで楽譜を作成出来ます。
このモードでは、最大9音分の5線譜が使えます。又、DISK装置があれば楽譜をセーブ出来ます。

シンセサウルス

MSX, MSX2専用・MSX-MUSIC
「FM音源用ミュージックツール」

■この商品は、MSX-MUSIC対応のソフトです。
■この商品は、MSX及びMSX2専用ソフトです。
「FM-PAC」がないと音を出すことは出来ませんが、どのモードでも動作は致しますので、楽譜プロセッサとして譜面をプリンターに出力して使用することも出来ます。
■マウス及び、ジョイスティック対応です。

■製品の仕様は、改良のため予告なしに変更する事があります。

ROM版　「FM-PAC」使用の場合は、2スロット必要です。

メインRAM32K

MSX　MSX2

Pana Amusement Cartridge　S-RAM対応

BM-813　¥6,800

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AUG BIT²

制作／発売元　株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷1-7-9 コーヨービル3F
TEL 03(479)4558　FAX 03(479)4117

販売元 BIT²（ビッツー）販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6　斉田ビル3F
TEL 03(862)6886　FAX 03(862)2263

T4988655321182

シンセサウルス／追加マニュアル　Ｖｅｒ１．１

★マニュアルの内容で一部誤りがございましたので訂正いたします。

※マニュアル正誤表

ページ	箇所内容	誤	正
イラスト	オートプレイモード画面	ＲＥＣ	ＲＥＳ
イラスト	スコアプレイモード画面	ＲＥＣ	ＲＥＳ
13ページ	7行目	ＨＰＳＣＲＯ	ＨＰＳＣＲＤ
28ページ	下から２行目	オートプレイモード画面に戻る	前の画面に戻る
33ページ	２．④の記号　１４	「3　３番	𝄋 セーニョ
33ページ	２．④の記号　１４	𝄐 フェルマータ	𝄌 トゥーコーダ
33ページ	１．③の音符　５	♩..	♩.
33ページ	１．③の音符　１２	♫.	♪

※各画面のＬＣＤ表示部分のメッセージがパッケージの裏画面及び、マニュアルのイラストと異なりますが、改良のために変更になりました。
製品の故障ではありません。

★製品改良の為、ソフト内容が変更になりました。マニュアルとの相違を下記に示します。ご迷惑をおかけしますが、ご了承下さい。

① 譜面のＳＡＶＥ及び、ＬＯＡＤにカセットテープも使用できます。ＳＡＶＥや、ＬＯＡＤを選んだ後に「ＤＩＳＫ ＯＲ ＴＡＰＥ」と出るので、
御使用になりたい方をクリックしてください。なお、ＴＡＰＥでのＦＩＬＥ－ＮＡＭＥは頭から６文字分までとなりますので御注意下さい

② 「３連符」は全音符、付点全音符及び、付点32分音符では記入のみで動作致しません。その他のアイコンは全て（①単複線及び、②の複縦線以外）動作致します。

③ 楽譜作成モードでパソコンのキーボード入力が出来ます。指先を入力したい5線譜上にもっていき、それからキーボードで入力を始めます。
※例えば、マニュアルの４Ｐ．５Ｐの「図－１」の様に、ド＝Ｘ．レ＝Ｃに対応しているので、対応しているキーボード部分を楽譜作成時に押すことによって
その音階の音符が5線符上に置かれます。又、アイコン表で 28Ｐの ３ の③は 「ＥＳＣ」④は「Ｆ１」⑤「Ｆ２」⑥「Ｆ３」⑦「Ｆ４」⑧「Ｆ５」
に対応しています。ＵＰはそのまま押す、ＤＯＷＮは「ＳＨＩＦＴ」を押しながら、押すことによってアイコンを選べます。

④ 「ｍｆ～ｐｐ」の記号は、マスターボリュームが（16Ｐの20番）が変わります。各５線符の音量は「Ｖ」で設定できます。

⑤ 「Ｖ」（34Ｐの６⑧の記号）「ＰＲＴ」の次にＶが加わっています。これを選びますと、ＬＣＤ部分に数字が出ますので、その部分をクリックします。
０（ＭＩＮ）～Ｆ（ＭＡＸ）まで設定できますので、このアイコンで記入した ５線符の音量を設定出来ます。

⑥ 「スラー（タイ）」の使用のしかた（マニュアル／３３Ｐ ４．⑥の記号）
スラー（タイ）を選ぶとＬＣＤ部分に「Ａ」と表示されるので、その時に スラー（タイ）を付けたい初めの音符をクリックします。次に「Ｂ」と表示されたとき
に終りの音符の右隣の位置をクリックしてください。５線譜のまん中よりも上で指定したときは上向きに付きます。５線譜のまん中よりも下 で指定した時は
下向きに付きます。斜めの角度は関係なく、指で指定した高さによって決めることが出来ます。

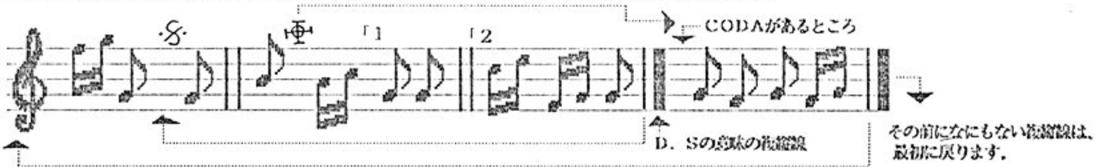
⑦ 「連鈎」の使用のしかた（マニュアル／３３Ｐ ４．⑥の記号）
連鈎を選んでから、つなげたい、となりあった８分音符以上の音符を１つずつ クリックしてください。上向きの音符と下向きの音符をつなげる事は出来ません。
違う種類の音符をつなげることも出来ません。４分音符などの、はたのないものは連鈎はつなげられません。
連鈎は、２つの音符をつなげることしかできません。また、音符と休符をつなげないでください。また、連鈎は休符に置かないで下さい。
（つなげようとした時の動作は保証できません）

⑧ 「ＤＥＬ」の使用のしかた（マニュアル／３４Ｐ ６．⑧の記号）
インサートモード時にＤＥＬ（デリート）を使用する時は、クリックで音符 が消え、もう一度押すことによって空間がつまります

⑨ 「ＣＰＹ（コピー）」の使用のしかた（マニュアル／３４Ｐ ６．⑧の記号）
「ＣＰＹ（コピー）」を選ぶと、ＬＣＤ部分に「Ａ」と表示されるので、その時に コピーしたい初めの場所をクリックします。次に「Ｂ」と表示されるので、
その時にコピーしたい初めの場所をクリックします。そして「Ｃ」と表示されるので その時に、その部分をもっていきたい場所でクリックしてください。

⑩ 「８ｖａ」を終らす時は『ㄱ』又は『」』を御使用下さい。

⑪ Ｄ．Ｓ．は、④の記号の３番の複縦線になります。「ＣＯＤＡ」は、Ｄ．Ｓ．のリターン用複縦線の次にあることになります。

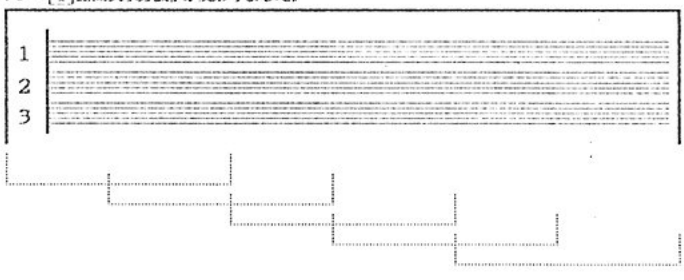


⑫ 「ＰＲＴ（プリント）」の使用のしかた（マニュアル／３４Ｐ ６．⑧の記号）
画面に表示されている部分の5線譜の先頭から最後までをプリントアウト することが出来ます。例えば、１行目が表示されているときは、１行目から９行目
までです。プリントを中断したいときは『ＣＴＲＬ＋ＳＴＯＰ』を押してください。又、プリントをスタートさせると、画面が暗くなります。
※プリンターの種類について
「ＰＲＴ」を選ぶと、ＬＣＤ部分に１と数字が出ます。ここをクリックすることにより 数字が１～４まで変わります。この番号によってプリンターの種類が
決定されます。

【１】24ドットのＭＳＸプリンター（機種例…ソニー ＰＲＮ－Ｔ24，パナソニック ＦＳ－ＰＷ１，ワープロプリンター ＦＳ４６００，東芝 ＨＸ－Ｐ５６５など）

【２】１以外の場合　【３】ヘッド24ドット／１ライン960ドット（例…ブラザー ＨＲ－５Ｘなど）　【４】ヘッド８ドット／１ライン960ドット（例…ＧＰ５００ＭＸなど）

⑬ ２７Ｐ「[1]譜面表示方法」が変わりました。



※スクロールパットで左右にスクロールすることにより、
１ページ内、横方向から５分割されます。

⑭ シャープ等の付いている音符は、符号の場所が音符の位置になるのでスラー（タイ）やコピーなどの作業をするときに気をつけてください。

※注意　ＭＳＸ１では、システムがマウスをサポートしていないので、マウスは使用できませんので、カーソルモードで御使用下さい。

★アンケート葉書をお送り下さった方は、ユーザー登録をいたします。また、バージョンアップのご案内等もお送りしますので、
お手数ですが、４０円切手をはって、お送り下さい。

シンセサウルス



USER'S MANUAL

MSX MSX2

SOFT HOUSE

ACG & STG
RPG & AVG

2

BIT²

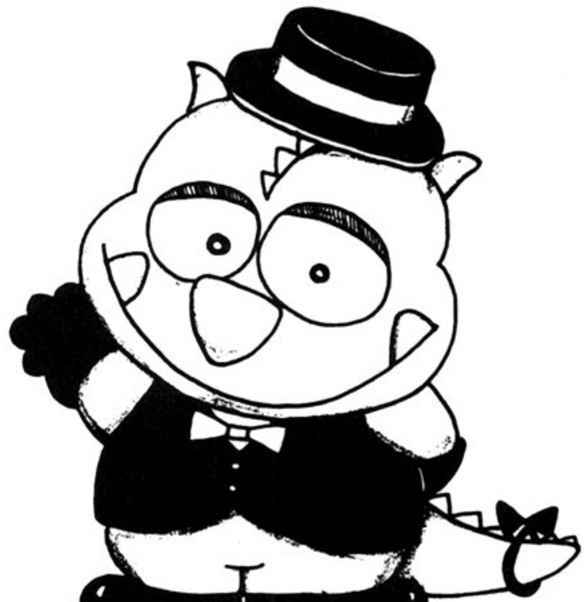
佐藤

まえがき

こんにちは！

　シンセサウルスをお買い上げ頂きまして、ありがとうございます。このソフトは、好きな音と共に自由に作曲が楽しめます。また、誰にでも簡単に操作することができます。

その他、ワンプッシュで楽譜作成の後、自動演奏で楽しむこともできます。主な機能としては『オートプレイモード』による自動演奏。『スコアプレイモード』による楽譜演奏。『ＦＭオリジナル音メイキングモード』によるＦＭ音源での曲作り。『楽譜作成モード』による、簡単な楽譜作成などのたくさんの機能がありますので、シンセサウルスを使用する前に、よ～くマニュアルを読んでから始めて下さいね！そのほうがより一層いい音楽が作れると思いますよ!!



CONTENTS

1．シンセサウルスを始める前に…

Ⅰ．「シンセサウルス」は、ＭＳＸ—ＭＵＳＩＣ対応音楽ソフトです。
ＦＭ音源（ＦＭ—ＰＡＣなど）がないと、音を出すことは出来ませんが、どのモードでも動作は致しますので、楽譜プロセッサとしてプリンターに出力して使用することも出来ます。

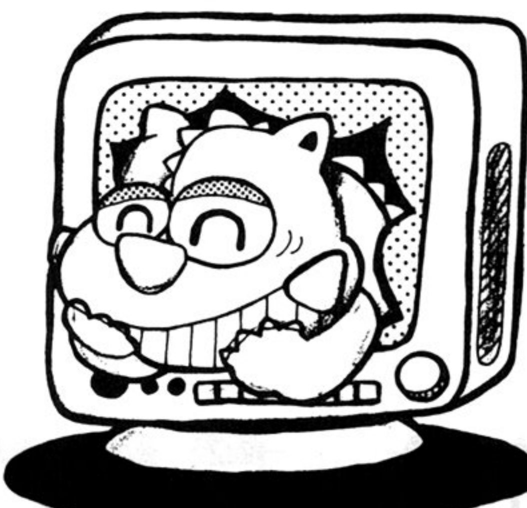
Ⅱ．主にマウスまたは、ジョイパット（カーソルキー）を使用して操作するソフトですが、鍵盤を弾くときは、ＭＳＸ本体のキーボードで弾くことも出来ます。

Ⅲ．ＲＯＭカートリッジを御使用のパソコンのスロットＡに差込み電源を入れて下さい。

Ⅳ．また「ＦＭ—ＰＡＣ」をお持ちの方は、電源を入れる際にスロットＢに差込み、電源を入れてください。

Ⅴ．本体の電源をＯＮにすると、タイトル画面が現れます。マウスを御使用の際は左ボタン。ジョイパット（またはカーソルキー）を御使用の際は、ＧＲＡＰＨキーまたは、Ｂボタンを押すとシンセサウルスの画面が現れます。

Ⅵ．シンセサウルスの画面が現れたら、マニュアルをよく読み、シンセサウルスの構造、操作方法などをよく把握してからオリジナルのサウンドをお楽しみ下さい。



注．キーボードで音を弾く際、複数の音（和音など）を出す事が出来ますが、ＭＳＸのキーマトリクスの関係で、押された音階以外の音が出ることがありますが、これはハード上の性質のためですので、御注意および、御了承下さい。

2. シンセサウルスの基本操作について

①マウス、ジョイスティックの使用法



操作するときは、このカーソルが画面上にありますので、マウスまたは、ジョイパット（またはカーソルキー）で移動し、下記の様に操作してください。

※マウスを御使用の場合
マウスを机上などで動かし、画面上の指先を変更したいスイッチなどの上にもっていきます。そこで、右ボタンもしくは、左ボタンを押して下さい。

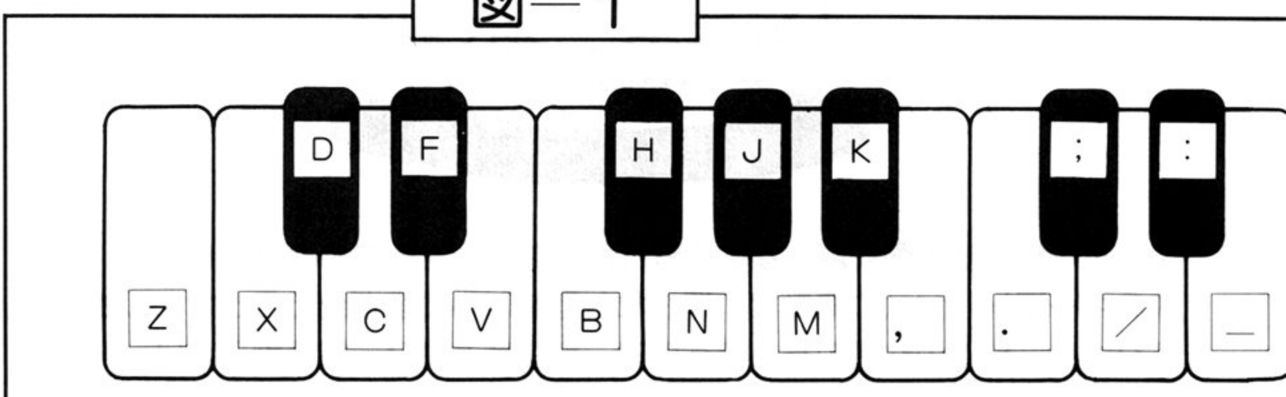
※ジョイパット（またはカーソルキー）を御使用の場合
カーソルを動かしたい方向（上下左右）に押してください。
自動的に各スイッチの位置に指が移動します。変更したい各スイッチの上に指がきたら、Aボタン又は、Bボタンを押してください。

②各ボタンの対応表

マウス	右ボタン	左ボタン	
ジョイパット	Aボタン	Bボタン	↑上↓下←左→右
カーソルキー	SPACEキー	GRAPHキー	↑上↓下←左→右

③キーボードで鍵盤を弾くときは、鍵盤は下図（図—1）の様に対応します。

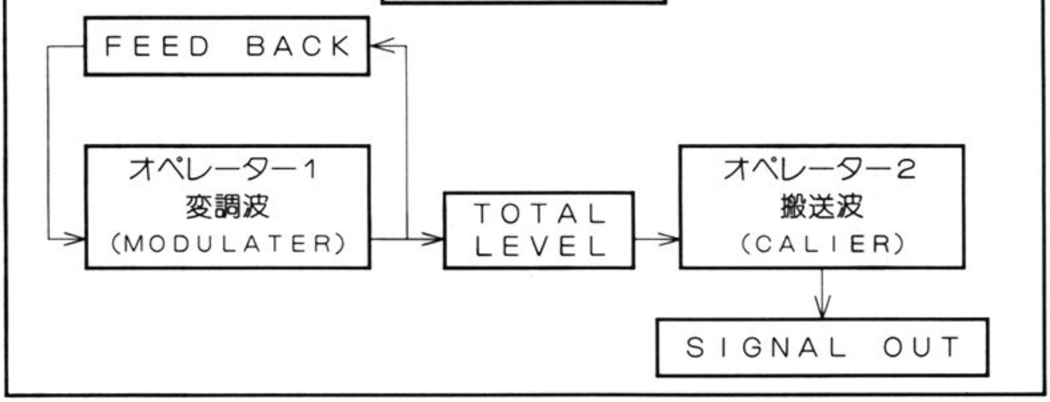
図—1



④FM音源について…

MSX—MUSICに使用されているFM音源は、2オペレータ方式の物で、下記（図—2）の様な接続になっています。

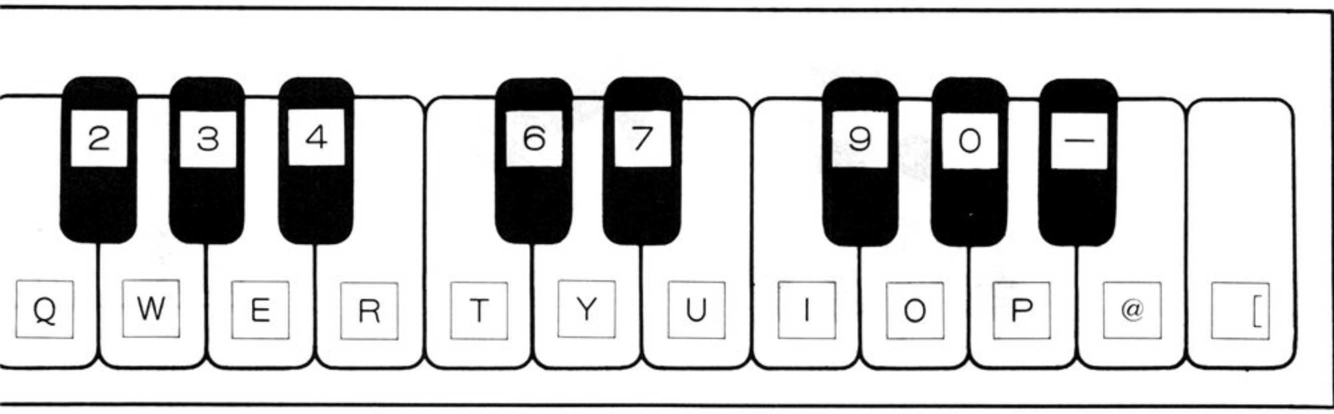
図—2



★搬送波が発音部分のオペレーターです。変調波はTOTAL LEVEL分搬送波の周波数の特性を変えます。

※なお、FM音源の詳細については、各参考文献を御読み下さい。
（このマニュアルでは、シンセサウルスの使用法を中心に書かれています。）

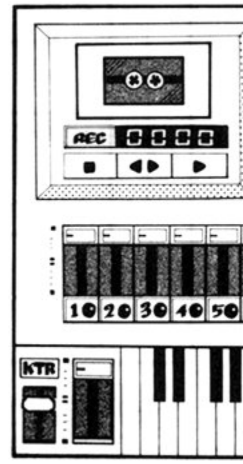




3. シンセサウルスの仕組みについて

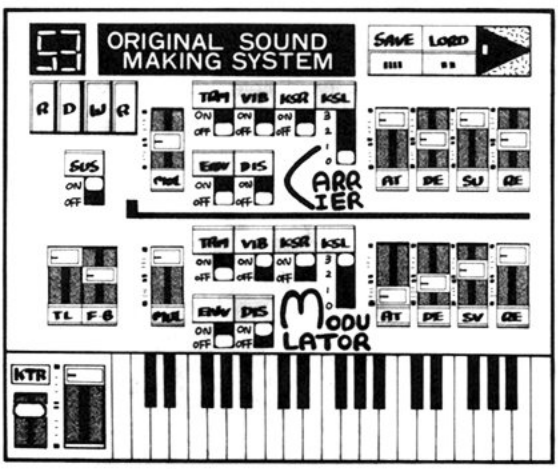


▼オート



プリセットされたリ
なリズムの自動演奏
トバッキング、オー
きます。

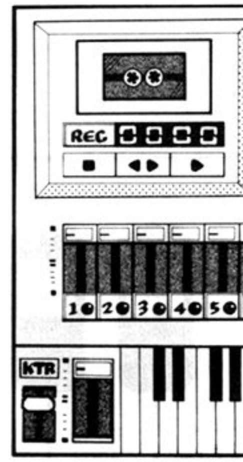
▼FMオリジナル音メイキングモード



MSXミュージックに用いられているFM音源のオリジナルサウンドを作成します。「00～99」の100音色を作り、セーブしておくことが出来ます。



▼スコア



楽譜作成モードで作
にはこのモードにし

★「シンセサウルス」にはこのような機能があります。各画面には、これらのモードへ移動するスイッチがあります。スイッチをカーソルでクリックすると、このようなモードへの移動ができます。

プレイモード

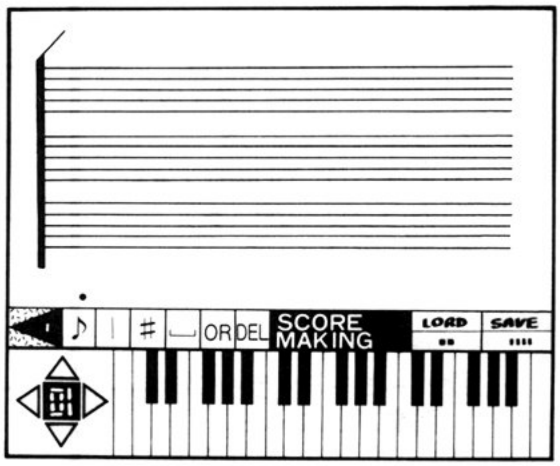


ズム番号を選んで好き
（オートリズム、オー
トスケール）を演奏で





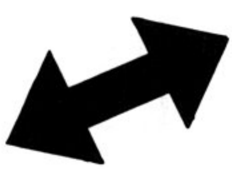
▼楽譜作成モード

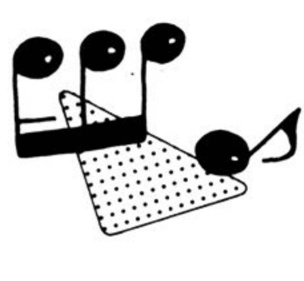


楽譜を作成できます。
アイコンで音符などを選び、手で書く様にマウスなどで入力できます。このモードでは、最大9音分の5線譜が使えます。

プレイモード

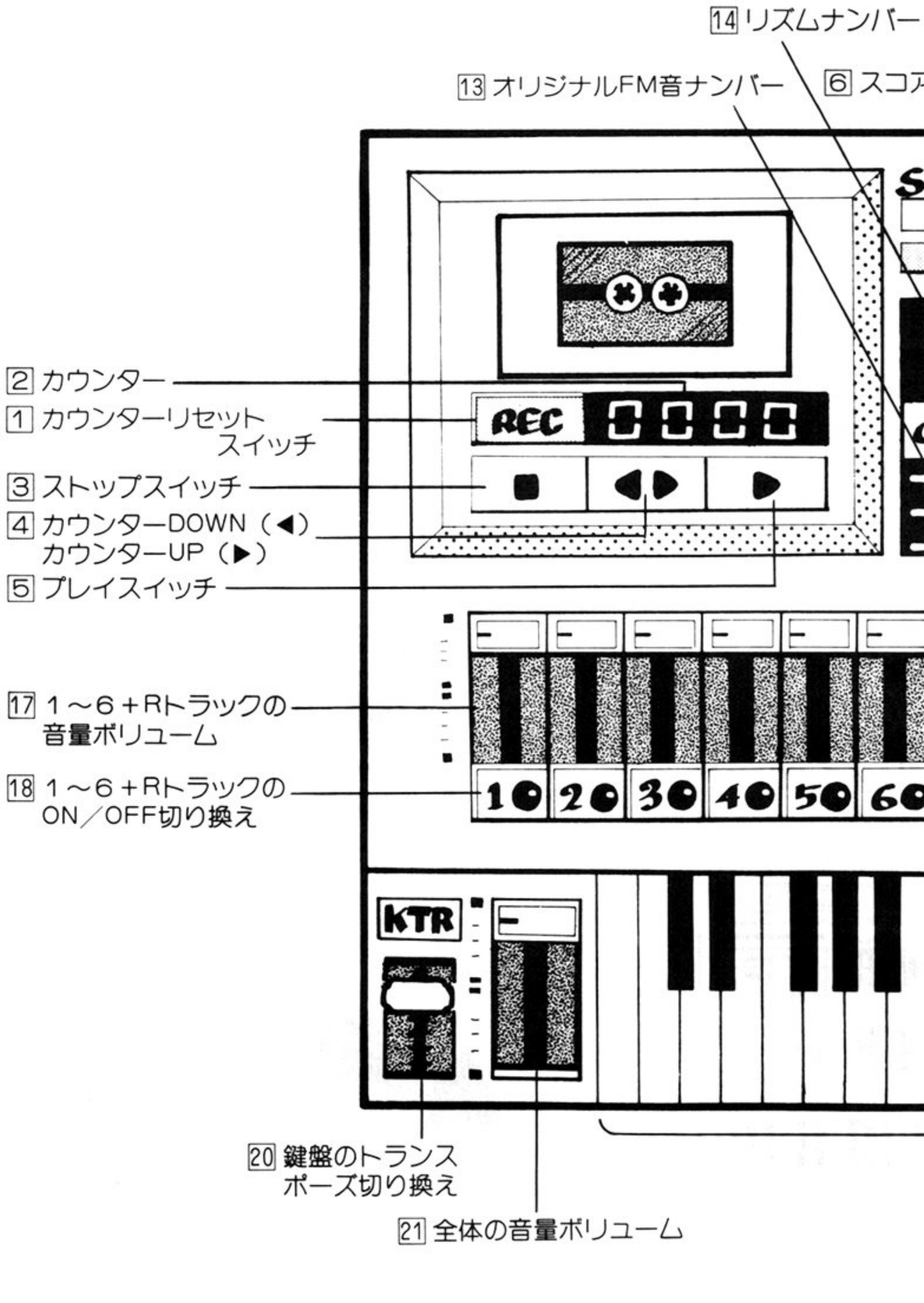


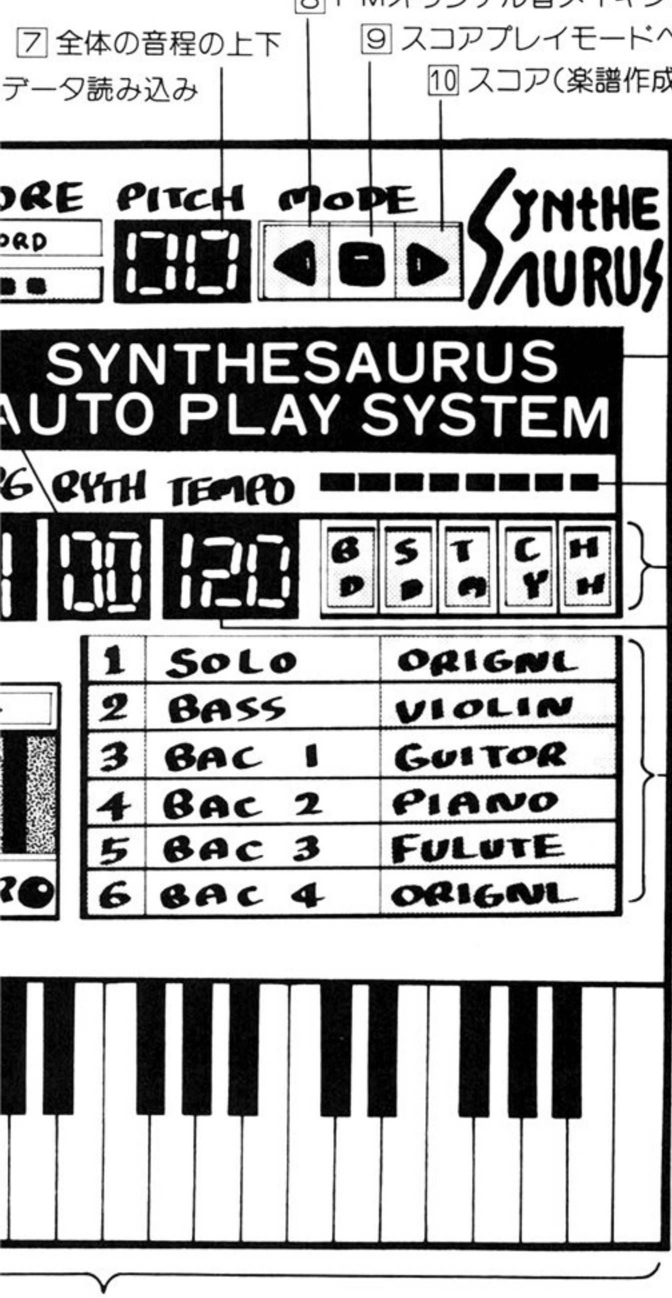




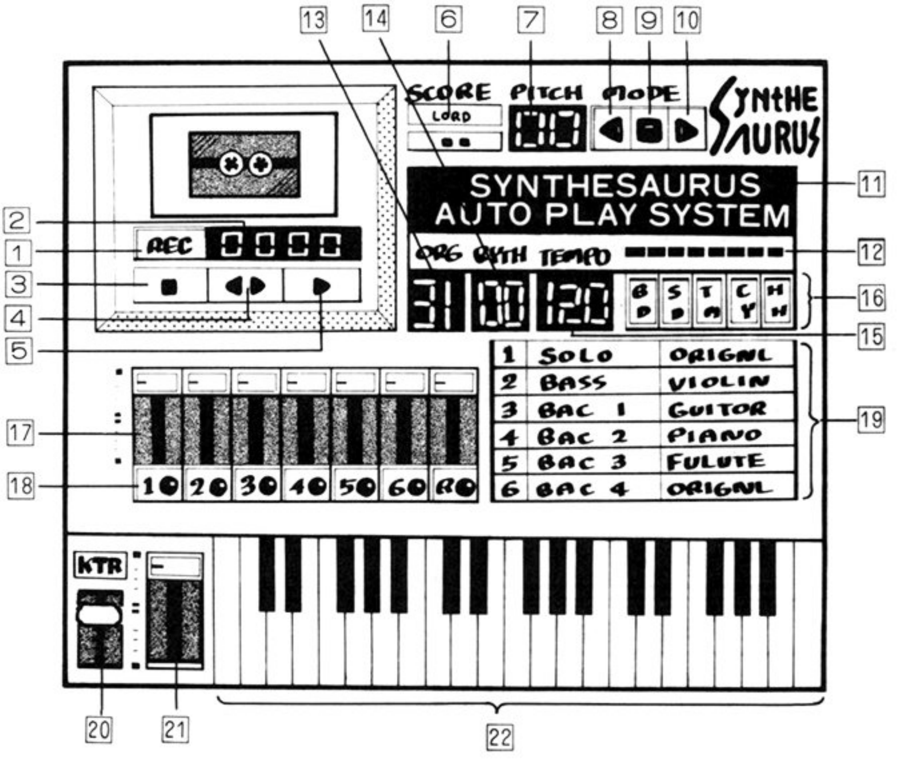
った楽譜を演奏する時
ます。

4. オートプレイモードの見方（みかた）について




8 FMオリジナル音メイキングモードへの切り替え
7 全体の音程の上下
9 スコアプレイモードへの切り換え
データ読み込み
10 スコア(楽譜作成)モードへの切り換え
PITCH
MODE
SYNTHE SAURUS
SYNTHESAURUS
AUTO PLAY SYSTEM
11 メッセージ表示部分
RYTH
TEMPO
12 メトロノーム
120
16 各リズム音スイッチ
15 テンポ
1 SOLO ORIGNL
2 BASS VIOLIN
3 BAC 1 GUITOR
4 BAC 2 PIANO
5 BAC 3 FULUTE
6 BAC 4 ORIGNL
19 1～6，各トラックの音色指定パネル
22 3オクターブの鍵盤

5. オートプレイモードの説明



このモードでは、あらかじめこのソフト内にプリセットされたリズムパターンを選び、それに合わせて演奏することが出来ます。

14 “リズムナンバー” に０１番から２４番までそれぞれの代表的なリズムが入っています。指でその番号を好きなリズムに合わせてプレイします。

鍵盤上では、そのリズムに合わせたスケールが自動的に選ばれますので（オートスケール機能）指を適当に動かし、ボタンを押せばそれなりの音階を自動的に弾くことが出来ます。

ここで自分で弾くパート…例えば《ＳＯＬＯ》を弾きたければ、その番号（ＳＯＬＯでは１番）のセレクトスイッチはＯＦＦにしておかなければなりません。ＯＦＦになったパートは指で弾くことが出来ますから注意してください。

1 カウンターリセットスイッチ

2 カウンター

プレイ時にカウントします。長さの目安にしてください。

3 ストップスイッチ

演奏を中止します。

4 カウンターDOWN(◀) カウンターUP(▶)

カウンターの数値を上げたり下げたりします。

5 プレイスイッチ

演奏を開始します。

6 スコアデータの読み込み

スコアプレイモードでスコアを読み込むときに使用します。

7 全体の音程の上下

「００」が標準です。「－１～－６」「＋１～＋６」の各半音ずつ、上下各６段階全ての音程を変えられます。

8 ＦＭオリジナル音メイキングモードへの切り替え

「ＦＭオリジナル音メイキングモード」画面に移ります。

9 スコアプレイモードへの切り替え

「スコアプレイモード」画面に移ります。

10 スコア（楽譜作成）モードへの切り替え

「楽譜作成モード」画面に移ります。

11 メッセージ表示部分

このモードでは、オートリズム番号を変えたとき、そのリズムの名称が表示されます。必要なとき、ここにメッセージが表示されます。

12 メトロノーム

ここを押すと、テンポに合わせて動きます。

13 オリジナルＦＭ音ナンバー

ＦＭオリジナル音メイキングモードで作ったＦＭ音の音色番号をセットします。音色表示パネルで「ＯＲＩＧＮＬ」と表示されているトラックの音色です。

14 リズムナンバー

オートプレイで演奏する際、そのリズムを選択してください。

15 テンポ

好きなテンポを選んでください。

16 各リズム音スイッチ

ＢＤ（バスドラム）
ＳＤ（スネアドラム）
ＴＭ（タムタム）
ＨＨ（ハイハット）
ＣＹ（シンバル）

の各リズム音を指で鳴らすスイッチです。

17 １～６＋Ｒ，各トラックの音量ボリューム

ボリュームアップ（左クリック）ダウン（右クリック）

18 １～６＋Ｒ，各トラックのＯＮ／ＯＦＦ切り替え

ＯＮ―黒、ＯＦＦ―赤

プレイ中にそのトラックの音を出すか出さないかを決めます。
鍵盤で弾きたいトラック(ソロなど)はＯＦＦにしておきます。

19 1～6，各トラックの音色指定パネル

♬ 次のように、パネルを押すと画面上の文字が順次切り替わります。

オリジナル ORIGNL	バイオリン VIOLIN	ギター GUITOR	ピアノ PIANO
フルート FULUTE	クラリネット CRRNET	オーボエ OBOE	トランペット TRMPET
オルガン ORGAN	ホルン HORUN	シンセ SYNTHE	ハープシコード HPSCRD
ビブラフォン VBRPHN	シンセベース SYBASS	ウッドベース WDBASS	エレキベース ELBASS

20 鍵盤のトランスポーズ切り替え

♬ 鍵盤を４段階、１オクターブずつ設定を変えられます。

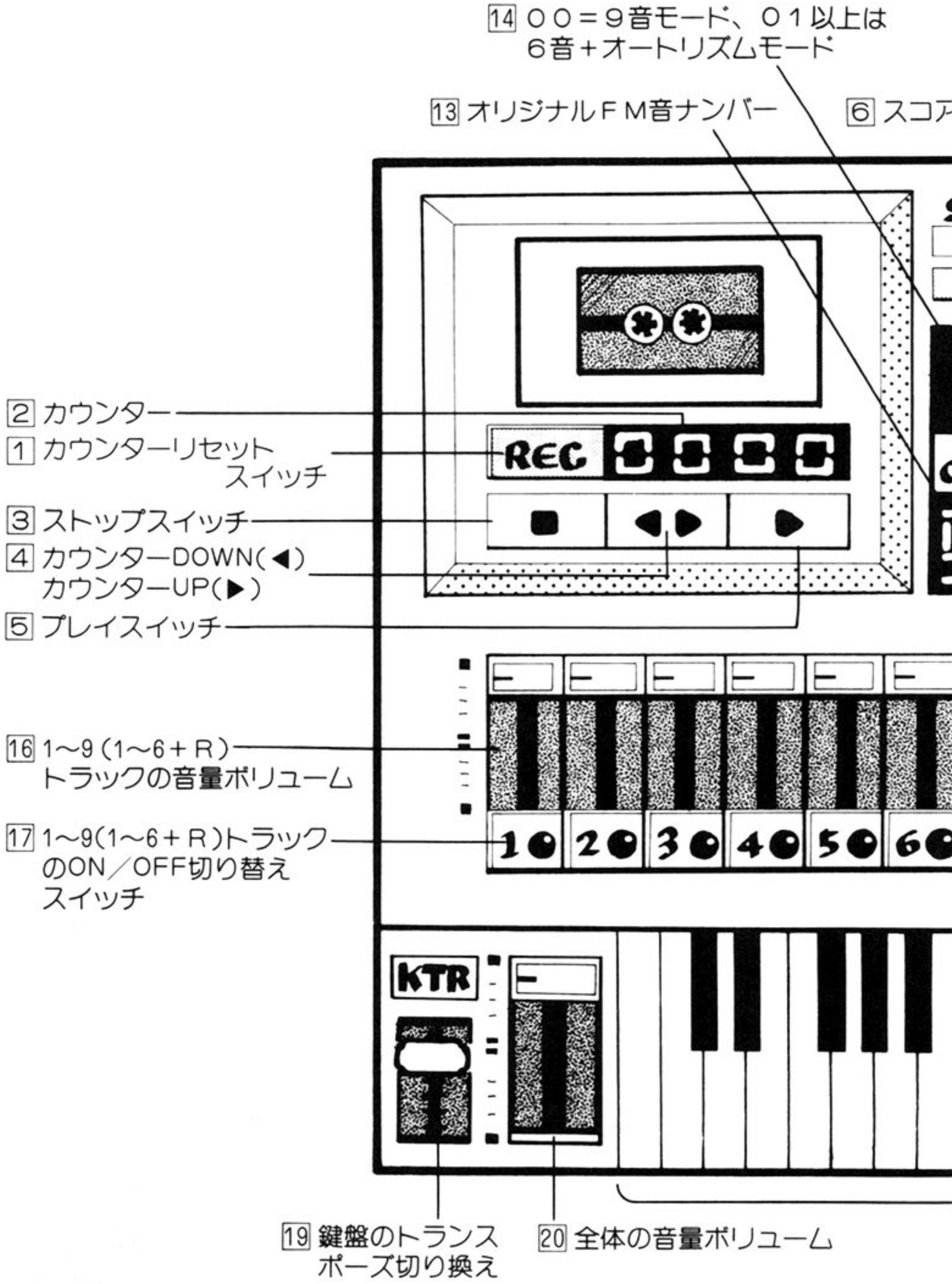
21 全体の音量ボリューム

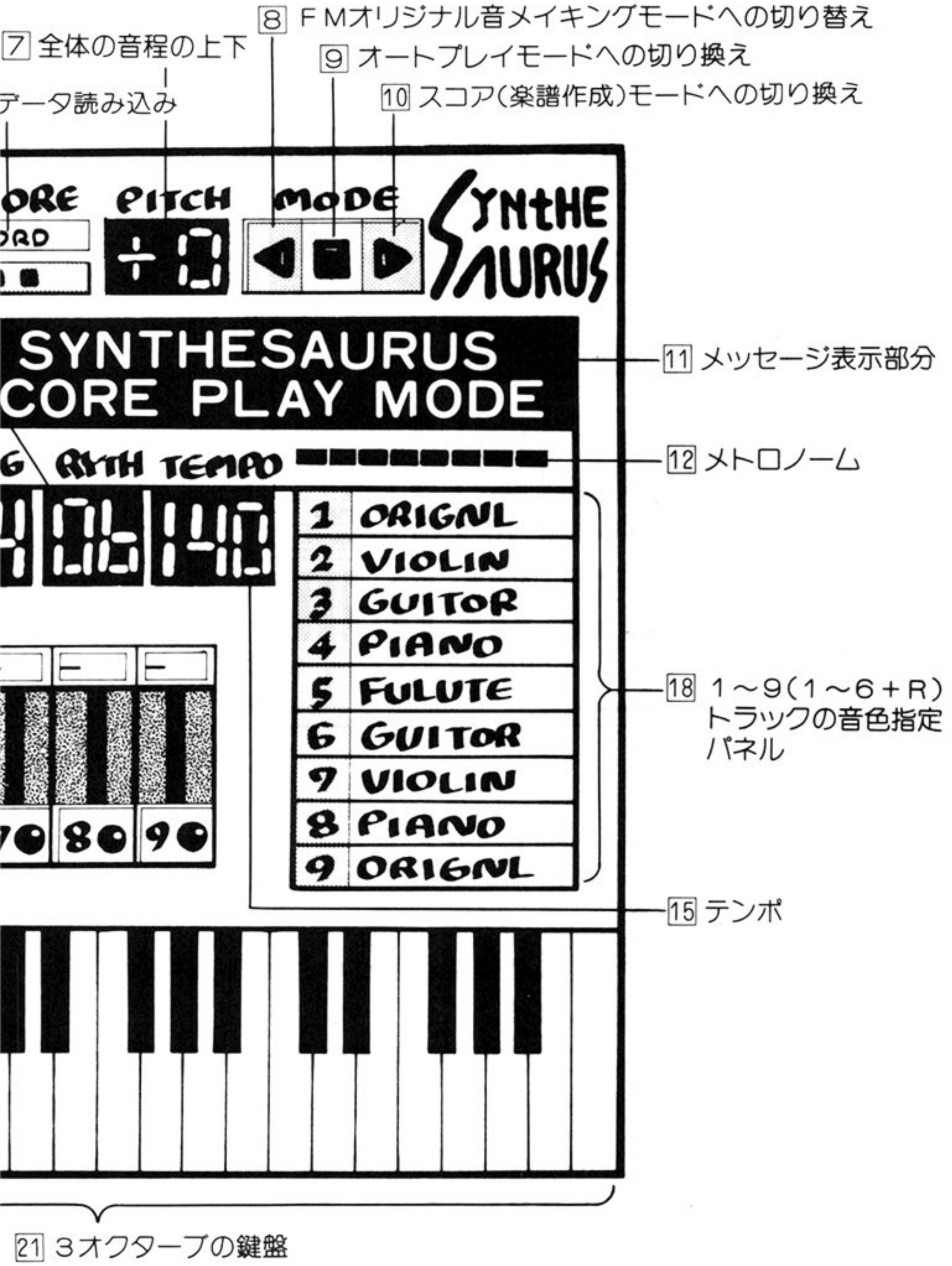
22 3オクターブの鍵盤

♬ マウスまたは、キーボードで弾くことが出来ます。

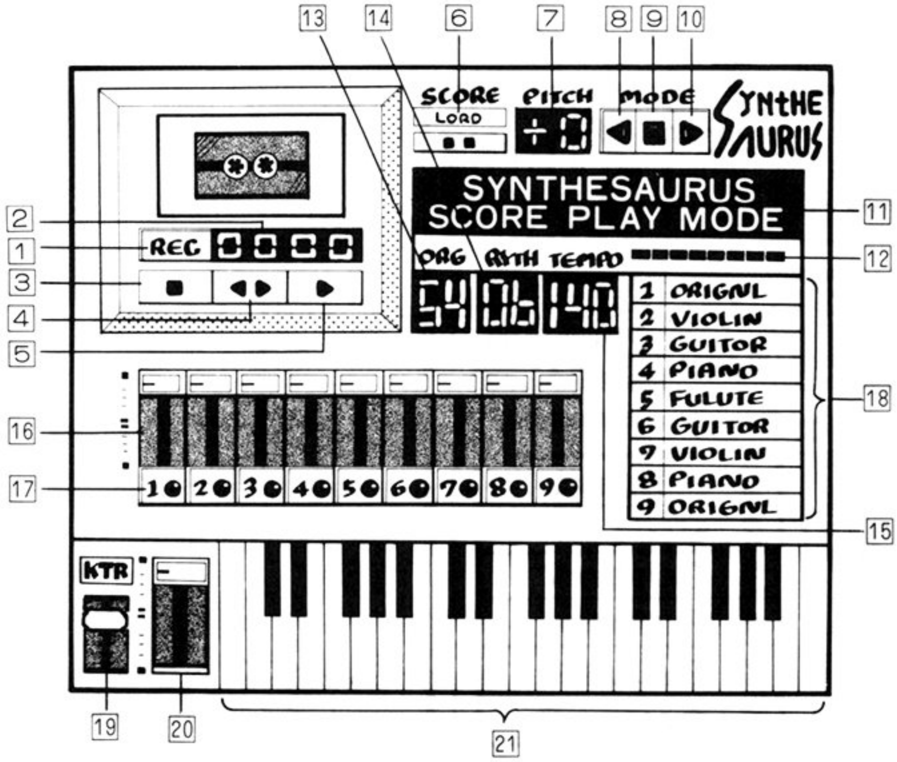


6. スコアプレイモードの見方（みかた）




8 ＦＭオリジナル音メイキングモードへの切り替え
7 全体の音程の上下
9 オートプレイモードへの切り換え
データ読み込み
10 スコア(楽譜作成)モードへの切り換え
PITCH
MODE
SYNTHE SAURUS
SYNTHESAURUS
CORE PLAY MODE
11 メッセージ表示部分
RYTH TEMPO
12 メトロノーム
1 ORIGNL
2 VIOLIN
3 GUITOR
4 PIANO
5 FULUTE
6 GUITOR
7 VIOLIN
8 PIANO
9 ORIGNL
18 １～９(１～６＋Ｒ)トラックの音色指定パネル
15 テンポ
21 ３オクターブの鍵盤

7. スコアプレイモードの説明



このモードでは、オートプレイモードで説明した機能とほとんど変わりませんが、楽譜作成モードで作られた譜面を自動演奏します。
楽譜上では、９音分の曲作りが出来ますので、トラック数が９チャンネルになっています。ただし、オートリズム（ドラムパートのみですが）の機能が付いていますので、リズムを００番以外に設定しますと、６音分のみしか演奏出来ません。後は、設定する各トラックが６チャンネルに変わります。

1 カウンターリセットスイッチ

2 カウンター

- プレイ時にカウントします。長さの目安にしてください。

3 ストップスイッチ

- 演奏を中止します。

4 カウンターDOWN(◀) カウンターUP(▶)

- カウンターの数値を上げたり下げたりします。

5 プレイスイッチ

- 演奏を開始します。

6 スコアデータ読み込み

- スコアプレイモードでスコアを読み込むときに使用します。

7 全体の音程の上下

- 「００」が標準です。「－１～－６」「＋１～＋６」の各半音ずつ、上下各６段階全ての音程を変えられます。

8 ＦＭオリジナル音メイキングモードへの切り替え

- 「ＦＭオリジナル音メイキングモード」画面に移ります。

9 オートプレイモードへの切り替え

- 「オートプレイモード」画面に移ります。

10 スコア（楽譜作成）モードへの切り替え

- 「楽譜作成モード」画面に移ります。

11 メッセージ表示部分

- このモードでは、オートリズム番号を変えたとき、そのリズムの名称が表示されます。必要なとき、ここにメッセージが表示されます。

12 メトロノーム

ここを押すと、テンポに合わせて動きます。

13 オリジナルＦＭ音ナンバー

ＦＭオリジナル音メイキングモードで作ったＦＭの音色番号をセットします。音色表示パネルで「ＯＲＩＧＮＬ」と表示されているトラックの音色です。

14 ００＝９音モード、０１以上は６音＋オートリズムモード

このオートリズムは、オートプレイモードで使われたドラムパートのみです。選んだ番号のリズムが同時に鳴ります。

15 テンポ

好きなテンポを選んで下さい。

16 １～９(１～６＋Ｒ)トラックの音量ボリューム

オートリズム時(14 で００の以外のとき）は、１～６音とリズム音、００の時は９音分の各音量です。

17 １～９(１～６＋Ｒ)トラックのＯＮ／ＯＦＦ切り替えスイッチ

ＯＮ―黒、ＯＦＦ―赤

プレイ中にそのトラックの音を出すか出さないかを決めます。
鍵盤で弾きたいトラック(ソロなど)はＯＦＦにしておきます。

18 １～９(１～６＋Ｒ)トラックの音色指定パネル

パネルを押すと次のように、画面上の文字が順次切り替わります。

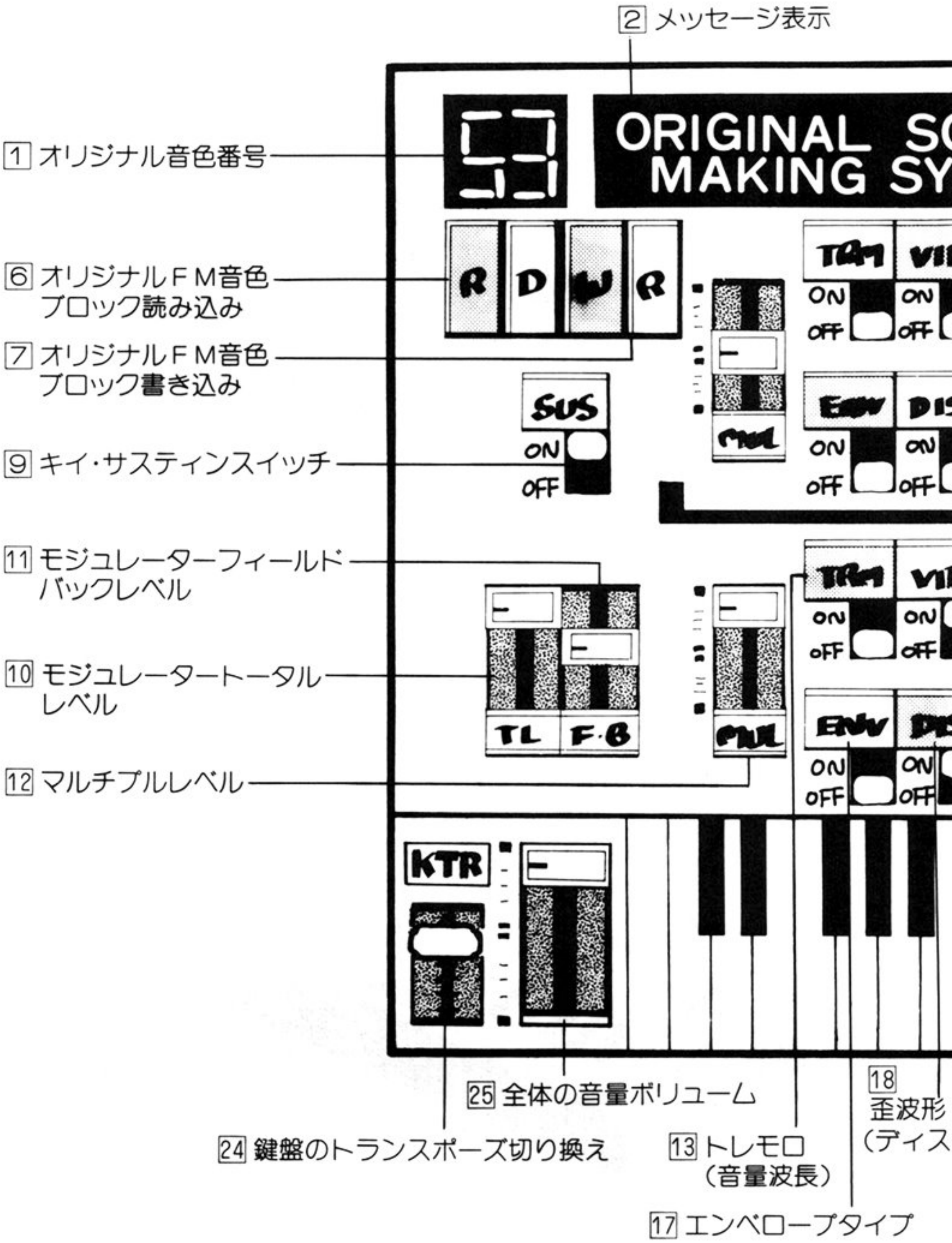
オリジナル	バイオリン	ギター	ピアノ
ＯＲＩＧＮＬ	ＶＩＯＬＩＮ	ＧＵＩＴＯＲ	ＰＩＡＮＯ

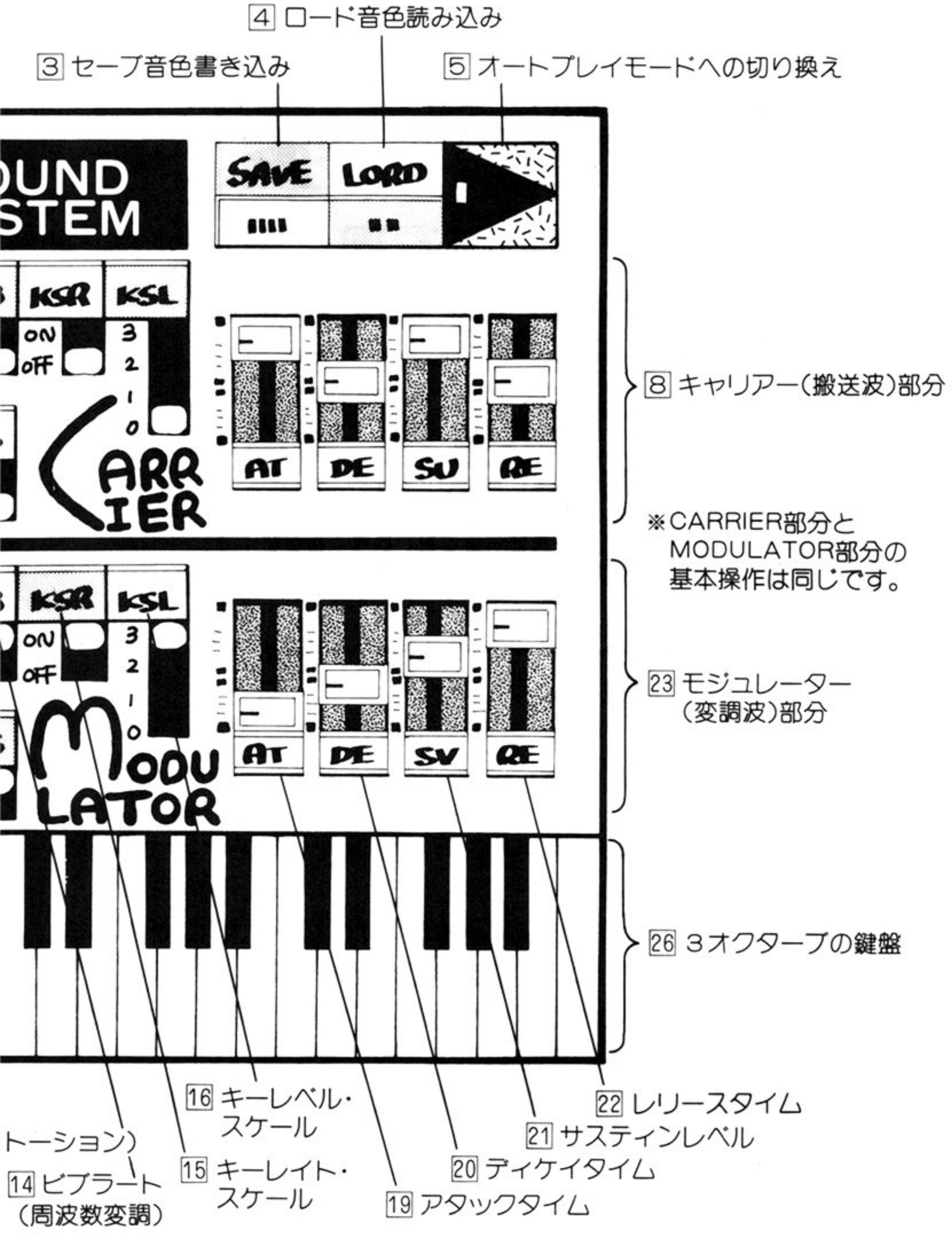
フルート	クラリネット	オーボエ	トランペット
FULUTE	CRRNET	OBOE	TRMPET
オルガン	ホルン	シンセ	ハープシコード
ORGAN	HORUN	SYNTHE	HPSCRO
ビブラフォン	シンセベース	ウッドベース	エレキベース
VBRPHN	SYBASS	WDBASS	ELBASS

19　20　21　は「オートプレイモード」その他と同様です。



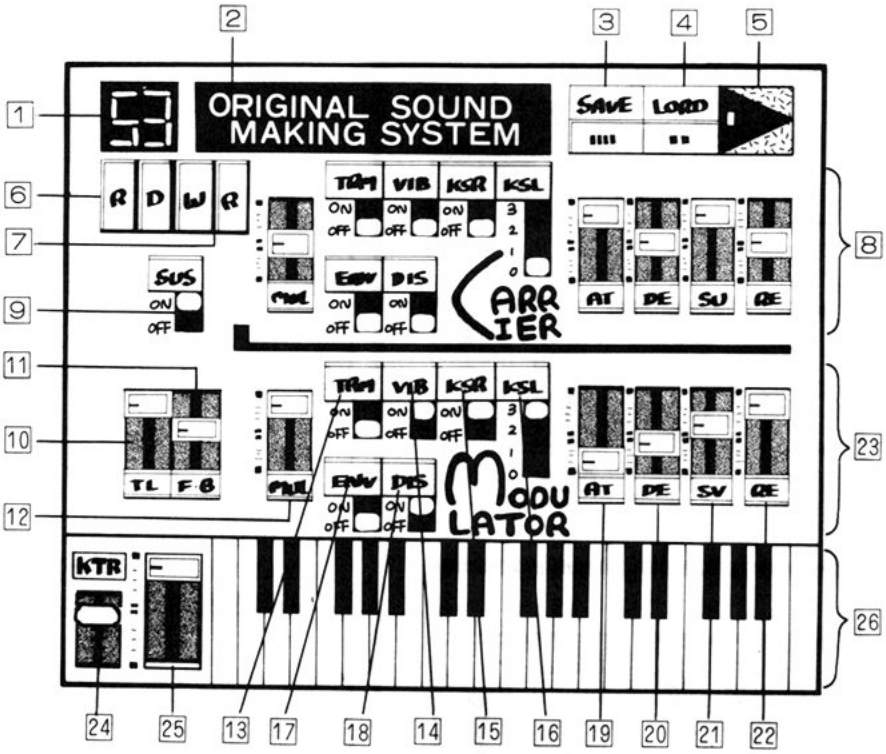
8. FMオリジナル音メイキングモードの見方





4 ロード音色読み込み
3 セーブ音色書き込み
5 オートプレイモードへの切り換え
OUND
STEM
SAVE
LORD
KSR
KSL
ON
OFF
3
2
1
0
CARRIER
AT
DE
SU
RE
8 キャリアー(搬送波)部分
※CARRIER部分と
MODULATOR部分の
基本操作は同じです。
KSR
KSL
ON
OFF
3
2
1
0
MODULATOR
AT
DE
SV
RE
23 モジュレーター
(変調波)部分
26 3オクターブの鍵盤
16 キーレベル・
スケール
22 レリースタイム
21 サスティンレベル
トーション)
20 ディケイタイム
14 ビブラート
(周波数変調)
15 キーレイト・
スケール
19 アタックタイム

9. FMオリジナル音メイキングモードの説明



ここでは、MSX―MUSICに用いられている、FM音源のパラメーターを変更して、オリジナルなFMサウンドを作るモードです。
FM―PAC内には、参考として「00～63番」まで、サンプルサウンドが入っています。電源を入れるとこのサンプルは、そのままこのモードの1の「00～63番」に入りますので、読み込んでそのパラメーターをパネル上で見ることが出来ます。また、PAC内のS―RAMにも、そのパラメーターを記録しておくことも出来ます。1の「00～99番」を1ブロックとしてまとめて、PAC内に8ブロックまで入れておけます。

1 オリジナル音色番号

００～９９までのセットが出来ます。選んだ番号にパネルのセッティングを書き込んだり、又パネルにその番号の音色を読み込んだりします。

2 メッセージ表示

そのつど、操作したものの名称や設定値が表示されます。又、必要に応じて操作の指示などが指定されます。

3 セーブ音色書き込み

ＰＡＣまたは、ＤＩＳＫにオリジナル音色１ブロックを書き込みます。（詳しくは、P31を参照下さい）

4 ロード音色読み込み

ＰＡＣまたは、ＤＩＳＫからオリジナル音色１ブロックを読み込みます。（詳しくは、P31を参照下さい）

5 オートプレイモードへの切り替え

「オートプレイモード」画面に移ります。

6 オリジナルＦＭ音色ブロック読み込み

1で指定された番号の音色をパネルに読み込みます。

7 オリジナルＦＭ音色ブロック書き込み

パネルに設定した各パラメーターを1で設定された番号に書き込みます。

8 キャリアー（搬送波）部分

ＦＭ音源、キャリアー部分の各パラメーターセット部分です。

9 キー・サスティンスイッチ

これをＯＮにすると、鍵盤をはなした時に音の余韻が残ります。

10 モジュレーター・トータルレベル

キャリアーに対して、モジュレーターの変調する度合を決めます。

11 モジュレーター・フィードバックレベル

♬ モジュレーター自身の帰還量を決めます。

12 マルチプルレベル

♬ 周波数のピーク値を決めます。

13 トレモロ（音量変調）

♬ 音量を周期的に増減させるスイッチです。
この周期は、3.7Ｈｚです。

14 ビブラート（周波数変調）

♬ 音程を増減させるスイッチです。この周期は6.4Ｈｚです。

15 キーレイト・スケール

♬ 自然楽器では、だいたい音程が高くなるに従って音の立ち上がり、立ち下がりが速くなります。これを実現するスイッチです。０～３の４段階に切り替えます。（０＝はＯＦＦ状態）

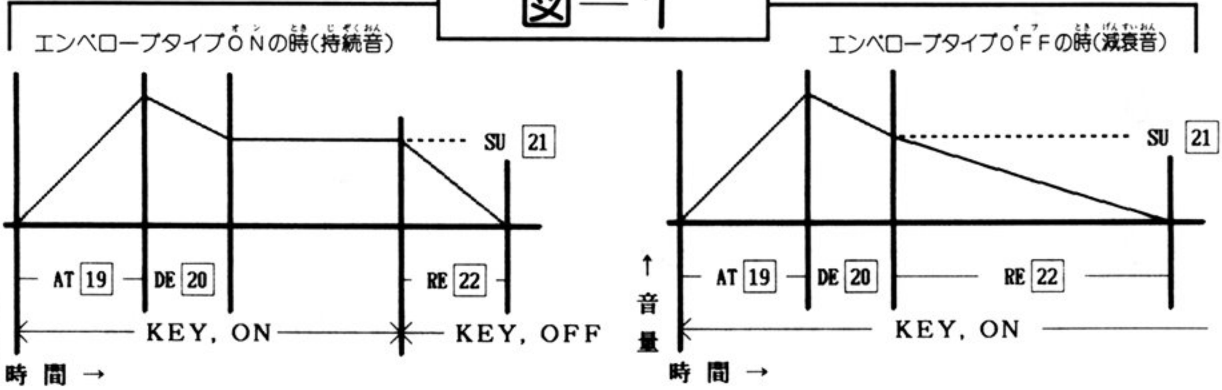
16 キーレベル・スケール

♬ 「キーレイト・スケール」同様に音程が上がるにつれて、音量が小さくなることを実現するスイッチです。

17 エンベロープタイプ

♬ 持続音か減衰音の切り替えです。ＯＮにすると持続音になります。

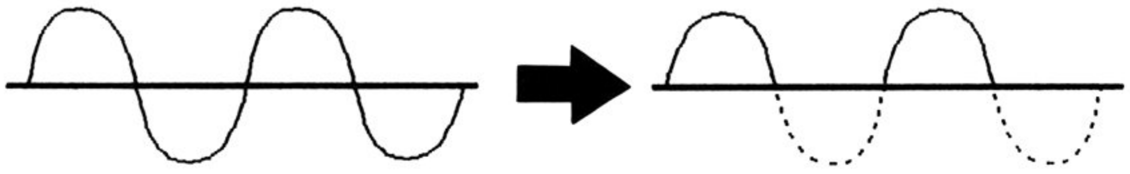
図—1



18 歪波形（ディストーション）

♬ 信号波形を半端整流します。

図—2



19 アタックタイム（AT）

♬ 音の立ち上がり時間を設定します。

20 ディケイタイム（DE）

♬ アタック後、サスティンレベルまでの減衰時間を設定します。

21 サスティンレベル（SU）

♬ 持続音の場合、ディケイタイムでこのレベルに達すると、このレベルを持続する。又、減衰音の場合、ディケイからリリースへの変化点を意味します。

22 レリースタイム（RE）

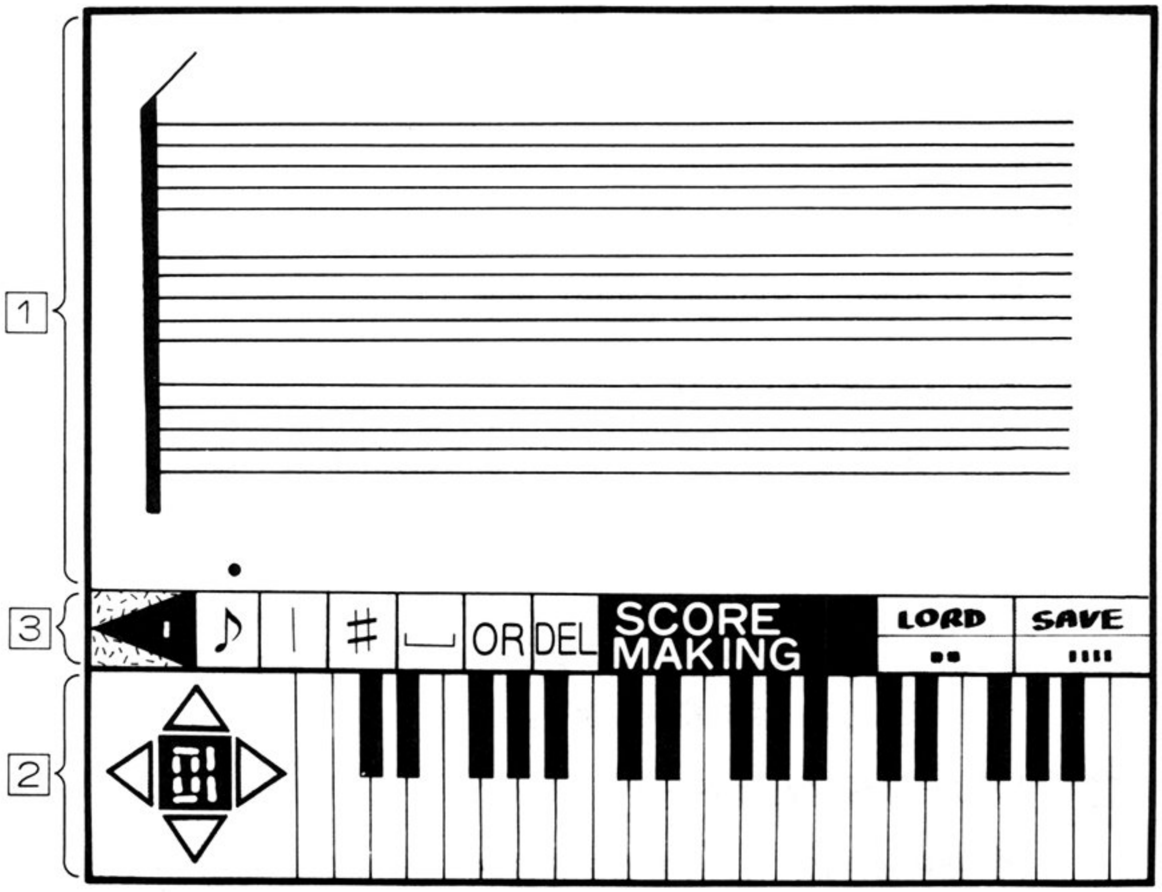
♬ 持続音の時、ＫＥＹをＯＦＦしたときの音の余韻の長さです。減衰音の時は、サスティンレベル後の音の減衰を決めます。

23 モジュレーター（変調波）部分

♬ ＦＭ音源モジュレーター（変調波）のパラメーターセット部分です。

24 **25** **26** は「オートプレイモード」その他と同様です。

10. 楽譜作成モードの見方



1 譜面表示

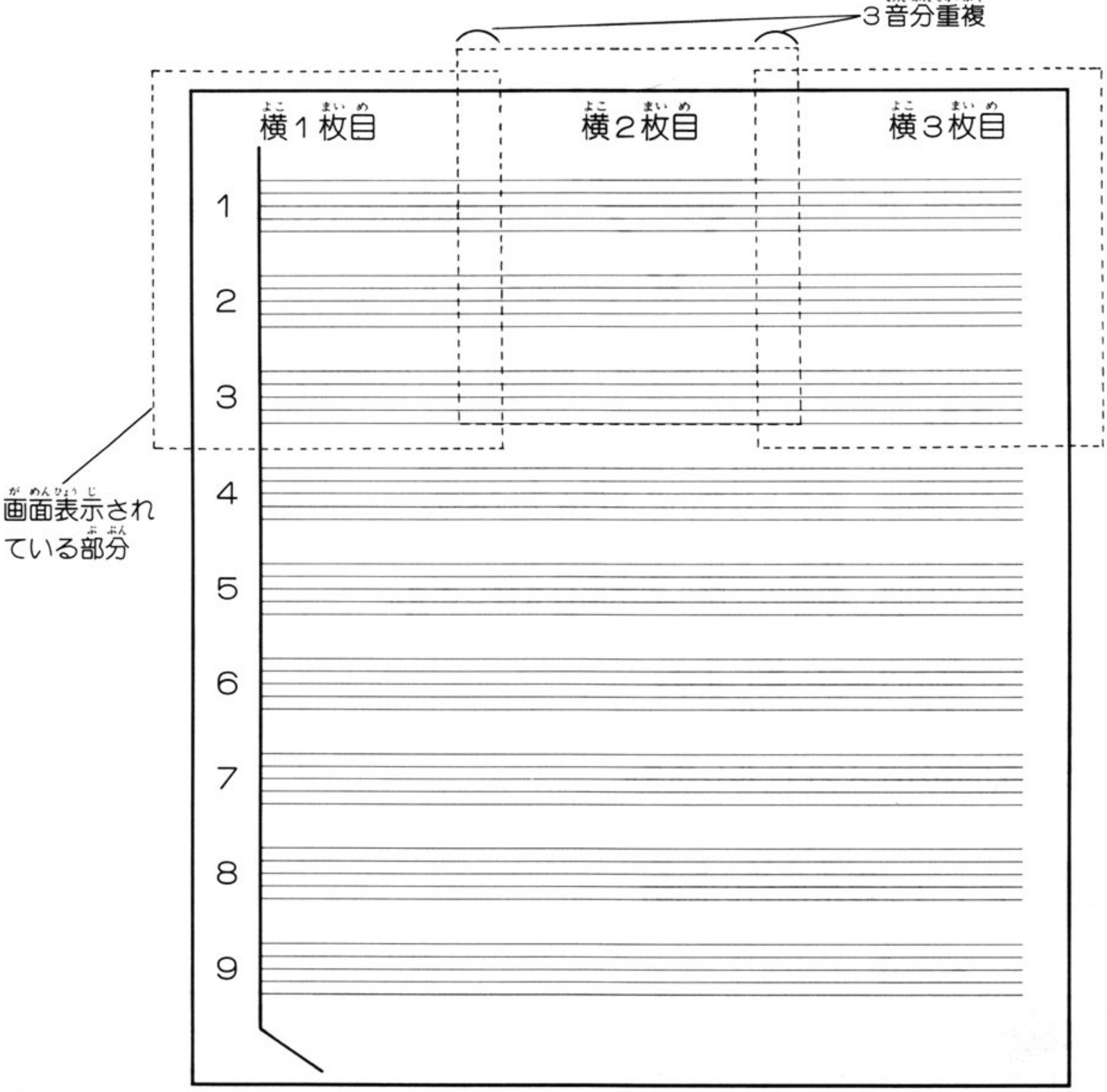
2 楽譜スクロールパッド

3 アイコン表示

11. 楽譜作成モードの説明

1　譜面表示

譜面の表示方法及び、見方

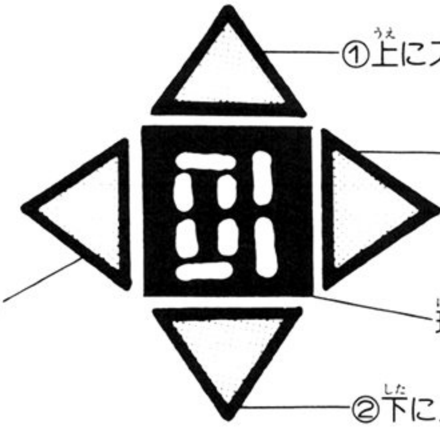


※1ページ分です。

1ページの譜面を画面上に全て表示することが出来ませんので、上記の様な表示の仕方をしています。左右には3分割してあり、その1枚分は3音符分重複して表示されます。上下には、9音分の5線譜がありますが上下にスクロールすることにより、常に9本の内、3音分の五線譜が表示されます。

2　楽譜スクロールパッド

★各部分を見るためには、キーボードの左のパッドを使います。

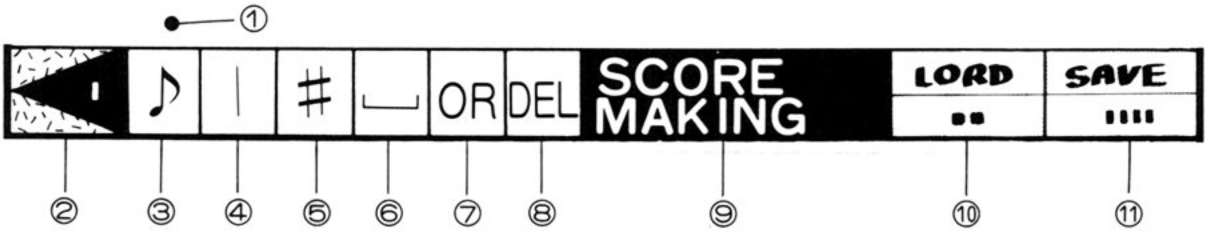


まず、まん中に表示されている数字は、現在何ページの譜面が表示されているかを示します。

①上矢印は、表示されている３行をあげます。
②下矢印は、表示されている３行を下げます。
③右矢印は、譜面の右側へ表示部分を移します。
④左矢印は、譜面の左側へ表示部分を移します。

指先を、ページ表示部分にもっていき、左ボタンで次のページに変わります。
右ボタンで前のページへ戻します。
指先を上下左右の各矢印の所にもっていき、どちらかのボタンを押すと、上下左右に表示部分がスクロールします。

3　アイコン表示部分の説明



①現在もっているアイコンを示す青玉
②オートプレイモード画面に戻る
③音符部分

④〜⑦は各種記号などの部分
⑧コマンド部分
⑨ＬＣＤ表示部分（メッセージなど）
インサートモードとノーマルモードの切り替えを行います。
⑩ディスクロード
⑪ディスクセーブ

1．指先を譜面上に置いたり、音符や記号のあるアイコン部分にもっていき、左ボタンを押します。すると、アイコン表示部分上部にある青い玉が選ばれたアイコン部に移動します。

2．この青い玉のある部分が今、指でもっている音符や記号です。
また、その音符や記号の種類を変えたい時は、選ばれた後（青い玉が上部にある時）に右ボタンか左ボタンを押してください。右ボタンは各アイコン説明図の上の方へ、左ボタンは下の方へその内容を変えます。
その表示されている音符や記号が、現在選ばれていることになります。

3．音符（記号）などの５線譜の置き方

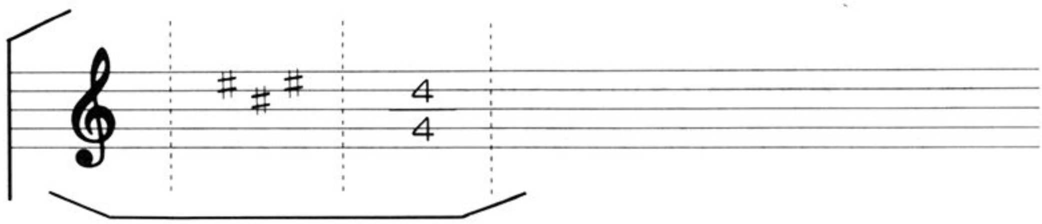
A．指先を５線譜上にもっていくと、赤い玉が現れます。これは、もっている音符や記号を置くことが出来る位置を示しますので、音符などを置くときに目印となります。

B．通常、左ボタンを押すと、もってるアイコンを赤い玉のある位置に書く事が出来ます。

C．音符以外の記号などを持ってるときは、右ボタンを押すと、そのアイコンは無くなり、持っているアイコンは音符に戻ります。

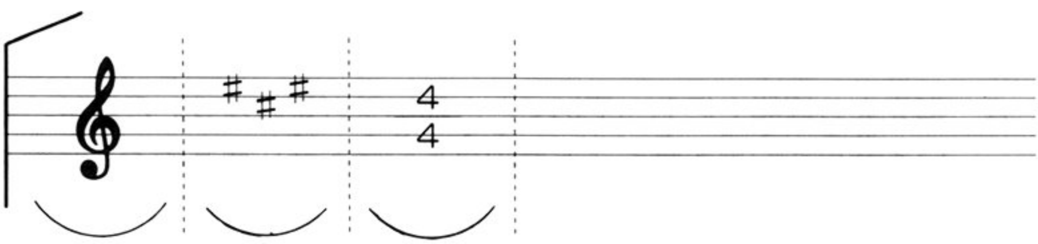
D．音符を持ってる場合は、右ボタンを押すと音符がアイコン図の下方へセレクトされます。
又、１度音符が置かれた位置で、左ボタンを押すと今書かれている音符を消すことが出来ます。

★アイコン部以外の記号について



先頭位置

・５線譜の先頭部分は、置かれる記号が上図の様に決っています。
・この位置では、指がどんなアイコンを持っていても置くことはできません。
・左ボタンでアイコンの図の上方へ右ボタンでは、下方へセレクトされたものが表示されます。



①　　②　　③

①

𝄞	ト音記号	𝄢	ヘ音記号

②

1	2	3	4	5	6
	♭	♭♭	♭♭♭	♭♭♭♭	♭♭♭♭♭
7	8	9	10	11	12
♯	♯♯	♯♯♯	♯♯♯♯	♯♯♯♯♯	♯♯♯♯♯♯

③　　C、$\frac{1\sim9、12}{1\sim9、12}$の上下１コずつ変わります。

★フロッピーディスクに譜面を書く場合（SAVE）

アイコンの《SAVE》と表示してある部分に指先を移動してボタンを押してください。

```
FILE  NAME
```

と表示されるので、

```
FILE  NAME
AABBCCDD
```

キーボードでファイルネームを入力して下さい。例えば『AABBCCDD』と入力します。（最大8文字までです）
入力が終ってOKならリターンキーを押して下さい。

```
DISK  SET
PLEASE
```

とメッセージが出ますので、フォーマットされたあなたのユーザーディスクをディスク装置に入れてリターンキーを押して下さい。セーブされます。

★フロッピーディスクから譜面を読み込む場合（LOAD）

アイコンの《LOAD》と表示してある部分に………

```
FILE  NAME
```

と表示されるので、

```
FILE  NAME
AABBCCDD
```

キーボードでファイルネームを入力して下さい。例えば『AABBCCDD』と入力します。（最大8文字までです）
入力が終ってOKならリターンキーを押して下さい。

```
DISK  SET
PLEASE
```

とメッセージが出ますので、フォーマットされたあなたのユーザーディスクをディスク装置に入れてリターンキーを押して下さい。ロードされます。

★モードについて

通常ノーマルモード時では、持っているアイコンが譜面上に置かれるのみですが、インサートモードにすると音符と譜面の間などに割り込んで音符などを置くことが出来ます。

インサートモードにするには、通常ＬＣＤ表示部分のどこかに指先をもっていきボタンを押してください。ＬＣＤ表示部に『ＩＮＣＥＲＴ ＭＯＤＥ』と表示されます。また、ノーマルモードに戻すときは、再びＬＣＤ表示部分でボタンを押してください。
『ＮＯＲＭＡＬ ＭＯＤＥ』と表示され、もとに戻ります。

ディスク装置つきのＭＳＸをお使いの方は、入力された譜面をフロッピーディスクへセーブすることが出来ます。
あらかじめ、ユーザーディスクをＭＳＸベーシックなどでフォーマットしておいて御使用下さい。

MEMO

アイコン表（ひょう）

1. ③の音符（おんぷ）

	記号	名　　　称
1	𝅝.	付点全音符
2	𝅝	全音符
3	𝅗𝅥.	付点２分音符
4	𝅗𝅥	２分音符
5	♩..	付点４分音符
6	♩	４分音符
7	♪.	付点８分音符
8	♪	８分音符
9	𝅘𝅥𝅯.	付点16分音符
10	𝅘𝅥𝅯	16分音符
11	𝅘𝅥𝅰.	付点32分音符
12	𝅘𝅥𝅰	32分音符
13	𝄻.	付点全休符
14	𝄻	全休符
15	𝄼.	付点２分休符
16	𝄼	２分休符
17	𝄽.	付点４分休符
18	𝄽	４分休符
19	𝄾.	付点８分休符
20	𝄾	８分休符
21	𝄿.	付点16分休符
22	𝄿	16分休符
23	𝅀.	付点32分休符
24	𝅀	32分休符

2. ④の記号（きごう）

	記号	名　　　称
1	𝄀	単縦線
2	𝄁	複縦線
3	𝄂	複縦線（最後）
4	𝄆	リピート始まり
5	𝄇	リピート終り
6	┌ 8va	8va下側始まり
7	└ 8va	8va上側始まり
8	┌ 3	３連符始まり上
9	└ 3	３連符始まり下
10	┐	上カッコ終り
11	┘	下カッコ終り
12	┌1	１番
13	┌2	２番
14	┌3	３番
15	𝄐	フェルマータ
16	*mf*	メゾフォルテ
17	*f*	フォルテ
18	*ff*	フォルテシモ
19	*mp*	メゾピアノ
20	*p*	ピアノ
21	*pp*	ピアニシモ
22		空白

3. ⑤の記号（きごう）

	記号	名　　　称
1	♭	フラット
2	♯	シャープ
3	♮	ナチュラル
4	•S	スタッカート
5	−T	テヌート



4. ⑥の記号（きごう）

	記号	名　　　称	内　　　容
1	⌒	スラー（タイ）	指先によって始めと終りを指定する
2	♫	連鈎(れんこう)	音符を一つ一つ指定する。（音符の高さが急すぎたり音符の向きが違ったりするとうまく書けなくなることがあります。）

5. ⑦の音色指定

	記号	読み
1	OR	オリジナル
2	VIO	バイオリン
3	GT	ギター
4	PN	ピアノ
5	FL	フルート
6	CR	クラリネット
7	OB	オーボエ
8	TR	トランペット
9	OG	オルガン
10	HR	ホルン
11	SY	シンセ
12	HP	ハープシコード
13	VB	ビブラフォン
14	SB	シンセベース
15	WB	ウッドベース
16	EB	エレキベース
17	OO	オリジナル音色切り替え



※17の「オリジナル音色切り替え」をセレクトするとLCD部分に数字が出ますので、その部分を指先でクリックして音色ナンバーを決定してください。

6. ⑧の記号

	記号	読み	内容
1	DEL	デリート	1コ消す
2	CPY	コピー	複写出来ます
3	CLR	クリア	1行分クリアします
4	♩ ↑		1行分の音符を半音上げる
5	♩ ↓		1行分の音符を半音下げる
6	PRT	プリント	プリントされます

※プリントの出力方法について…

プリントの出力方法は6のPRT（プリント）のところをクリックすると PRINT? YES NO と表示されますので『YES』をクリックするとプリントアウト出来ます。

> このソフトは、8ドット形式でのみ印画されるので、それ以外のプリンターをお持ちの方はご注意下さい。

あとがき

いかがでしたか！シンセサウルスの内容はおわかりいただけたでしょうか？
もう、しっかりと操作は万全ですか………!?
それならキミは、もうミュージシャンの仲間入りってわけだね!!
まだ、今いち内容がわからないという人は、もう一度順に操作しながら、ひとつひとつマニュアルを追っていくといいかもしれないね！
どうしてもわからない事がありましたら、ハガキまたは、封書にて、あなたのお名前、住所、年齢、質問事項を明記の上、下記の宛先までお送りください。（電話でのお問い合わせは一切お受け出来ませんのでご了承下さい）
不明記な文字がありますと、ご返送出来なくなりますので、なるべく文字はきちんと書いてください。
操作がバッチリになったところで、シンセサウルスの構造を生かして、プロのミュージシャン顔負けの素晴らしいミュージックが作れると思いますよ。
最後に、キミ達には今後の新しいミュージックを担う人になって欲しいなと、シンセサウルスと共に、ＢＩＴ²スタッフ一同、楽しみに応援していま～す！

―宛先―

〒151
東京都渋谷区千駄ケ谷１－７－９
コーヨービル３Ｆ
（株）ＢＩＴ²
「シンセサウルス／質問」係



マニュアル編集、イラスト　長谷川



①この商品のプログラム及び、マニュアルなどの複製、複写等、またレンタル業などの使用は、当社の許可なく無断で行うことは、法律で禁止されています。

②御使用の際は、パソコン本体の電源を必ずＯＦＦにしてから、カートリッジの抜き差しをするよう心がけてください。

③この商品に万が一、不都合が御座いましたら、お手数ですが当社の「販売」元までお問い合わせください。

④製品の仕様は改良のため予告なしに変更する事があります。

佐藤 恭一



SOFT HOUSE
ACG & STG
RPG & AUG
BIT^2

□製作／発売元　株式会社ＢＩＴ^2
〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷1—7—9　コーヨービル3F　☎03(479)4558
□販　売　元　ＢＩＴ^{2}販売株式会社
〒101　東京都千代田区神田佐久間町4—6　斉田ビル3F　☎03(862)6886